



LAPORAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN
“KOBOL RUNNING”**

**INDRA LUQMANA
NIM 201051001**

DOSEN PEMBIMBING

Anastasya Latubessy, S. Kom., M. Cs

Esti Wijayanti, S. Kom., M. Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2018

HAAMAN PENGESAHAN

RRANCANGAN GAMPEUAAAANGANKKOBORNNING"

INBRALUQMANA

NNM200051001

KKudus, 16 Maret 2018

Menyetujui,

KKetua Penguji,



Ahmad Lazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

Anggota Penguji,



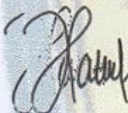
Aditya Akbar Riadi, M.Kom
NIDN. 0912078902

Anggota Penguji II,



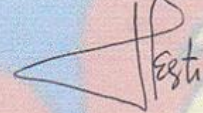
Muhammad Malik Hakim, ST, M.T.I
NIDN. 0020068108

DDosen Pembimbing utama



Anastasya Latubessy, S. Kom., M. Cs
NIDN. 0604048702

Dosen Pembimbing Pendamping



Esti Wijayanti, S. Kom., M.Kom
NIDN. 0605098901

Mengetahui

DEkran Fakultas Teknik



Mohammad Bahlan, S.T, M.T.I
NIDN. 0601053901

Ketua Program Studi

Teknik Informatika



Ahmad Lazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indra Luqmana
NIM : 201051001
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 25 Mei 1992
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Petualangan "Koboi Running"

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 16 Maret 2018

Yang memberi pernyataan,



Indra Luqmana
NIM 201051001

RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN “ KOBOI RUNNING ”

Nama mahasiswa : Indra Luqmana

NIM : 201051001

Pembimbing :

1. Anastasya Latubessy, S. Kom., M. Cs
2. Esti Wijayanti, S. Kom., M. Kom

ABSTRAK

Bermain adalah sesuatu yang bisa digambarkan dengan kegembiraan. Dahulu permainan dilakukan oleh anak merupakan salah satu hiburan yang paling disukai dari anak-anak sampai dewasa. Terlebih lagi bermain *game* untuk mengisi waktu luang. *Game* merupakan hiburan yang paling di gemari karena bermain *game* sangat mengasikkan sebagai hiburan. Saat ini perkembangan *game* semakin pesat. Berbagai kategori dan perangkat untuk bermain *game* pun semakin beragam. Salah satunya yaitu *game* berbasis android. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sebuah *game* sederhana namun menarik untuk dimainkan serta untuk mengisi waktu luang. Dalam merancang dan membangun *game* ini menggunakan metode Pengembangan Multimedia. Tahapan dalam proses penelitian ini yaitu tahap *Concept*, *Design*, *Material Collection*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Dengan menggunakan *game engine* *Unity*, *game* berjudul “ KOBOI RUNNING ” akan dihasilkan, *game* ini menggunakan grafik dua dimensi dan bertema *Arcade Game*.

Kata Kunci : *Running*, *Game*, *Android*, *Koboi*

RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN “ KOBOI RUNNING ”

Student Name : Indra Luqmana

Student Identity Number : 201051001

Supervisor :

1. Anastasya Latubessy, S. Kom., M. Cs
2. Esti Wijayanti, S. Kom., M. Kom

ABSTRACT

Playing is something that can be combined with excitement. Formerly the game performed by the child is one of the most deceiving entertainment from children to adults. Moreover playing games to fill your spare time. Game is the most fun entertainment because the game is very fun as entertainment. Currently the development of the game more rapidly. Various categories and devices to play the game even more diverse. One of them is an android based game. The purpose of this research is to build and build a simple but interesting game to play and to fill the spare time. In compiling and building this game using Multimedia Development method. Stages in the process of this research are the stages of Concept, Design, Collection of Materials, Assembly, Testing, and Distribution. By using Unity game engine, game titled "KOBOL RUNNING" will be produced, this game uses two-dimensional graphics and Arcade Game themed.

Keywords: Running, Game, Android, Koboi.

KATA PENGANTAR

Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, S.H, M.S., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, S.T, M.T., Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, S. Kom., M.Kom., Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Anastasya Latubessy, S. Kom., M. Cs., Selaku Pembimbing Utama.
5. Ibu Esti Wijayanti, S. Kom., M. Kom., Selaku Pembimbing Pendamping.
6. Ibu dan Bapak, Terimakasih atas do'a restu, semangat serta ridhonya sehingga penulis bisa menjadi seperti ini.
7. Istri tercinta yang selalu memberi semangat serta doannya sehingga penulis bisa menjadi lebih semangat.
8. Teman-Teman Teknik Informatika Angkatan 2010, khususnya Akmal, Nadjib, Susanto, Nanang, yustinus, Udin, Avif yang sudah memberikan masukan, saran dan nasehat untuk menyelesaikan skripsi ini sampai proses akhir laporan skripsi.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga buku tesis ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, 20 Febuari 2018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Batasan Masalah.....	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Penelitian Terkait	5
2.2. Landasan Teori	6
2.2.1. Definisi Game	6
2.2.2. Kategori Game	6
2.2.3. Algoritma Fuzzy.....	8
2.2.4. Metode Pengembangan Multimedia	9
2.2.5. Unity.....	11
2.2.6. Fitur – Fitur Unity	12
2.2.7. Flowchart	13
2.2.7.1. Pengertian Flowchart	13
2.2.7.2. Simbol – Simbol Flowchart	13
2.2.7.3. Flowchart Direction Symbols	14
2.2.7.4. Processing Symbols	14
2.2.7.5. Input – Output Symbols	15
2.3. Kerangka Pemikiran	17

BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1. Metode Pengembangan	19
3.1.1. <i>Concept</i> (Konsep).....	19
3.1.2. <i>Design</i> (Perancangan)	19
3.1.3. <i>Material Collection</i> (Pengumpulan Bahan)	19
3.1.4. <i>Assembly</i> (Pembuatan)	19
3.1.5. <i>Testing</i> (Pengujian)	19
3.1.6. <i>Distribution</i> (Distribusi).....	20
3.2. Konsep.....	20
3.2.1. Konsep Game	20
3.2.2. Konsep Tokoh atau Karakter	20
3.2.3. Konsep Penilaian Nilai.....	20
3.2.4. Spesifikasi Device.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1. Desain Sistem	23
4.1.1. <i>Flowchart Game</i>	23
4.1.2. Penerapan Logika Fuzzy Logic.....	24
4.1.3. <i>Storyboard</i>	24
4.1.4. Desain User Interface.....	25
4.1.4.1. Halaman Utama	25
4.1.4.2. Halaman Mulai	26
4.1.4.3. Halaman Tentang.....	26
4.1.4.4. Halaman Keluar	27
4.1.4.5. Halaman <i>Level 1</i>	27
4.1.4.6. Halaman <i>Level 2</i>	28
4.1.4.7. Halaman <i>Level 3</i>	28
4.1.4.8. Halaman <i>Game Over</i>	29
4.1.4.9. Halaman Petunjuk.....	29
4.2. Pengumpulan Bahan (<i>Material Collection</i>)	30
4.3. Implementasi	31
4.3.1. Implementasi User Interface	31
4.4. Pengujian Aplikasi	37
4.4.1. Pengujian <i>Blackbox</i>	37
4.4.2. Pengujian Pada Device.....	38
BAB V PENUTUP.....	41

5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	43
BIODATA PENULIS.....	46

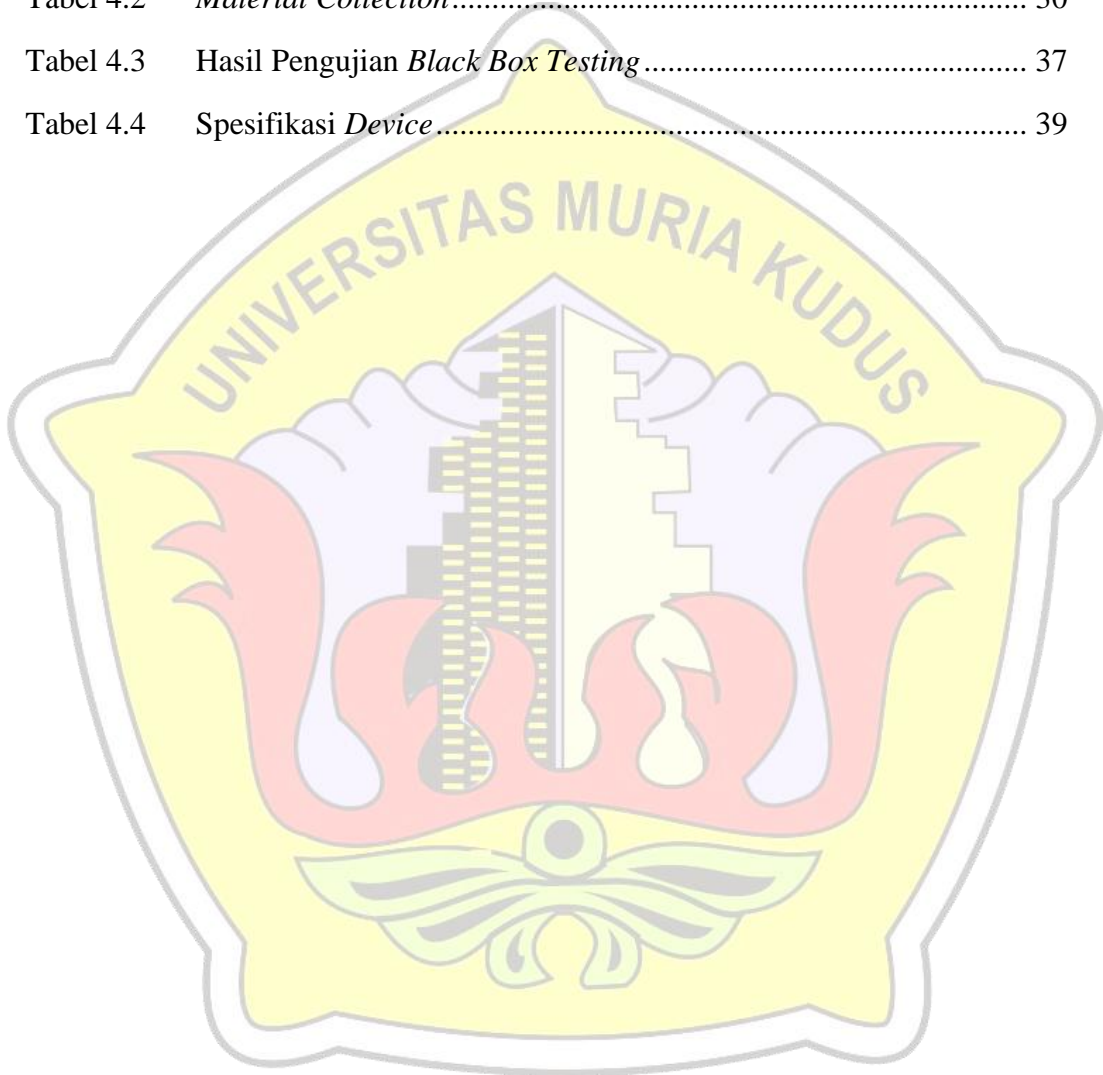


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Metode Pengembangan Multimedia (Binanto dan Iwan, 2013)...	9
Gambar 2.2	Kerangka Pikir Membangun Aplikasi	17
Gambar 4.1	<i>Flowchart Game Kobo Running</i>	23
Gambar 4.2	Halaman Utama	25
Gambar 4.3	Halaman Mulai	26
Gambar 4.4	Halaman Tentang.....	26
Gambar 4.5	Halaman Keluar.....	27
Gambar 4.6	Halaman <i>Level 1</i>	27
Gambar 4.7	Halaman <i>Level 2</i>	28
Gambar 4.8	Halaman <i>Level 3</i>	28
Gambar 4.9	Halaman <i>Game Over</i>	29
Gambar 4.10	Halaman Petunjuk.....	30
Gambar 4.10	Logo.....	31
Gambar 4.11	Halaman Utama	32
Gambar 4.12	Halaman Mulai	32
Gambar 4.13	Halaman Tentang.....	33
Gambar 4.14	Halaman <i>Level 1</i>	33
Gambar 4.15	Halaman <i>Level 2</i>	34
Gambar 4.16	Halaman <i>Level 3</i>	34
Gambar 4.17	Halaman <i>Game Over</i>	35
Gambar 4.18	Halaman Keluar.....	35
Gambar 4.19	Halaman Petunjuk.....	36
Gambar 4.20	Cara Bermain <i>game Kobo Running</i>	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<i>Flow Direction Symbol</i>	14
Tabel 2.2	<i>Processing Symbol</i>	15
Tabel 2.3	<i>Input-output Symbol</i>	16
Tabel 4.1	Storyboard Kobo <i>i Running</i>	23
Tabel 4.2	<i>Material Collection</i>	30
Tabel 4.3	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	37
Tabel 4.4	Spesifikasi <i>Device</i>	39



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Halaman Bimbingan Pembimbing Utama
- Lampiran 2 Halaman Bimbingan Pembimbing Pendamping
- Lampiran 3 Biodata Penulis

